Debug Gyroid Translation

This document includes English translations of every dialogue path for the “debug Gyroid" found within Doubutsu no Mori’s (どうぶつの森) “Field Course 1” beta map. This Gyroid is notably corrupted in the international releases of Animal Crossing, so this dialogue is only present in the original N64 version.

Transcribed and translated by
Hunter R. and Yuki N.

JAPANESE

メッセージのかんじょうを
サウンドへれんらくするじっけん
どれをえらぶ？

[Choices Page 1 of 2]
「ふつうだよ」
　➔ つうじょうじょうたいにします
「おこった！」
　➔ おこったじょうたいにします
「ガックリ･･･」
　➔ かなしいじょうたいにします
「つぎ！」

[Choices Page 2 of 2]
「うれしー! 」
　➔ うれしいじょうたいにします
「ねむー･･･ 」
　➔ ねむいじょうたいにします
「つぎ！」

これはメッセージの けいぞくじっけんです。つぎのメッセージにいきます。

プレイヤーのじょうたいを
アンラッキーにします。

これはせんたくウインドウを
ひらいたあとのけいぞくを
スムーズにするじっけんです
%SFN%をしようしています

[Choices Page 1 of 1]
「しゅうりょう」
「けいぞく」

ENGLISH

This experiment converts the message's emotion into sound. Which emotion will you choose?

[Choices Page 1 of 2]
Normal
　➔ Set to a normal state
Angry!
　➔ Set to an angry state
Disappointed…
　➔ Set to a disappointed state
Next!

[Choices Page 2 of 2]
Happy!
　➔ Set to a happy state
Sleepy…
　➔ Set to a sleepy state
Next!

This text is a continuation of the previous experiment. Moving on to the next message.

(NOTE: this text is audio pitched differently depending on your emotion choice in the above dialogue)

Setting the player's state to unlucky

(NOTE: The player's luck state is actually set to unlucky, you can now trip when running after this conversation)

This is an experiment to smoothly continue after opening a selection window, using %SFN%.

[Choices Page 1 of 1]
End *(ends conversation)*
Continue

てがみデータをひょうじします

ああああああああああああああああ
ああああああああああああああああ
ああああああああああああああああ
ああああああああああああああああ

アイテム0ドリキャス
アイテム4プレステ2

げんざいのくにめい
”<Town Name>むら”
0から99のランダムすう”<0-99>”」

デモめいれいじっけん
プレイヤーのへんすう0ばんに2を
ビックリ！！

カーソルしょりキャンセルじっけん
キャンセルふかのう
ああああああああああああああああ
ああああああああああああああああ

キャンセルかのう
ああああああああああああああああ
ああああああああああああああああ
ああああああああああああああああ

Displaying letter data

aaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaa

Item 0: Dreamcast
Item 4: PlayStation 2

Current town name
“<Town Name> Village”
Random number from 0 to 99: <0-99>

Control command experiment:
Setting variable 0 of the player to 2
Surprise!!

(NOTE: player does surprise emote)

Canceling the “cursor process” experiment
Cancellation impossible
aaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaa

Cancellation is possible
aaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaa

じゆうにもじれつをおきかえる
じっけんです。
もじれつ0ばん"ドリキャス"
もじれつ9ばん"プレステ2"

This is an experiment replacing character strings
String number 0: “Dreamcast”
String number 9: “PlayStation 2”

げんざい
<year>ねん<numeric month>がつ<numeric day>にち
<day of week>
ごご<hour>じ<minute>ふん<second>びょう

It is currently
<year> / <month> / <day>
<day of the week>
<hour>:<min> and <second>

あなたのなまえは
<Player Name>ザマス。
わたしのなまえは
"ジョニー・B"ザマス。

Your name is <Player Name>
My name is “Johnny B”

これはもじの
いろかえじっけんです。
ぎょうごとにいろがかわります。
%CC%をよぶと

This is a character
color changing experiment.
The color changes with each line.
If you call %CC%, then…

じどうでリセットされます。
じどうでリセットされます。
じどうでリセットされます。
じどうでリセットされます。

Resets automatically
Resets automatically
Resets automatically
Resets automatically

これは ひょうじを
おくらせるじっけんです。
1 2 5 10 20 30

This is an experiment to delay display.
1 2 5 10 20 30

(NOTE: the numbers here display slowly, I believe each number indicates the frame it displays on)

AAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAA

メッセージのさいごには
ボタンおしまち(%PB%)
がめんクリヤー(%CC%)
をいれないように

At the end of this message,
wait for a button press (%PB%)
without including a screen clear (%CC%)